

ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO 14
ENERO 2019 · ARGENTINA $100

The times they are a-changin'

Tengo una imagen patente en mi memoria que se remonta al día en que mi viejo me trajo la revista *Supergames*. Sí, la misma que venía con un cartucho pirata del *Street Fighter*. Aquella, como tantas otras publicaciones del mismo rubro, había llegado para alumbrar un momento cumbre de mi preadolescencia. Eran tiempos de constantes lanzamientos en el universo de los videojuegos y uno se empapaba de fracasos durante horas frente al tubo catódico. Las revistas acompañaron dicho proceso con páginas repletas de información y truquitos disponibles para apaciguar estas frustraciones. Volvíamos corriendo del puesto de diarios para ingresar las secuencias de botones que nos dictaban esas enciclopedias del conocimiento como *Action Games* o *Club Nintendo*. Pero con la era de Internet asomando, el ocaso del papel se fue acelerando y tuvimos que despedirnos del aroma a imprenta. Pensar que con un tutorial en YouTube ahora desciframos el *Flashback* sin demasiado esfuerzo. Claro que quienes no podemos abandonar determinados hábitos tenemos la suerte de que una revista como ***Replay*** llegase para llenar ese vacío y reclamar el lugar que le corresponde. Ya pasaron dos años desde que los lectores asiduos de contenido gamer encontraron un nuevo refugio.
La magia sigue intacta.

▶ ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

equipo Replay | Año 3 · Nº14
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Enero 2019

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Alakran, Santi Pecollo, Alejandro Turdo.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de enero de 2019.

REVISTAREPLAY.COM.AR












Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar



Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

AVENTURAS DE UNA QUÍMICA DENTRO DE UNA C64

Una aventura gráfica en la vena de los clásicos de LucasArts que le inyecta vida al género en el sistema que vio nacer el *Maniac Mansion*.

POR ALAKRAN

El género de las aventuras ya tenía un largo desarrollo cuando, en 1987, Lucasfilm lanzó *Maniac Mansion*, una aventura que nació para Commodore 64 y que combinaba lo mejor de los juegos de Sierra On-Line y MacVenture. De unos tomó la idea de un personaje que se mueve e interactúa en un entorno pseudotridimensional. De los otros, el menú en pantalla con verbos predefinidos. No había más necesidad de tipear ni de acertar las palabras correctas; simplemente apuntar y hacer click.

Pero poco después, los sistemas de 8 bits dejaron de tener tanta preponderancia y los usuarios empezaron a preguntarse por qué los juegos nuevos no tenían una versión para sus ordenadores. Lucasfilm abandonó las plataformas de 8 bits y sus juegos no salieron más para microordenadores. Al lanzar *The Secret of Monkey Island*, muchos se preguntaron: ¿se podría haber hecho el juego para la Commodore 64? La respuesta es sí, y para probarlo, tenemos hoy *Caren & the Tangled Tentacles*.

La motivación para la realización provino de una competencia de aventuras llevada a cabo durante 2015 por un foro alemán de Commodore 64. *Caren* se alzó con el primer puesto, a pesar de que la versión inicial estaba plagada de bugs y era bastante preliminar. Luego hicieron 4 versiones más, una de ellas fue una edición limitada en cartucho, la única que se comercializó. En noviembre de 2018 sacaron de manera gratuita la que promete ser la definitiva y anticiparon que están trabajando en la segunda parte de la historia. El equipo de realizadores es conocido dentro de la escena de C64: Martin Wendt (Enthusi) en programación, Kamil Wolnikowski (Jammer) en la música y Oliver Lindau (Veto), responsable del apartado gráfico. Juntos conformaron el grupo PriorArt y recientemente ganaron una nueva competición, esta vez de juegos deportivos, organizada por el mismo foro.

El juego reconoce como principal inspiración a LucasArts y lo demuestra mediante numerosas referencias. El sistema de controles es muy sencillo, ya que manejamos todo con nuestro joystick a través de un menú simplificado, sin verbos de acciones, muy similar al de juegos como *Sam & Max* y *The Curse of Monkey Island*.

En el juego tomamos el rol de Caren, una joven solitaria que descubre un cuerpo sin vida en el instituto donde trabaja como química. A partir de allí tendremos que desentrañar el misterio de esa muerte: quien es el cadáver y cuáles son las circunstancias que rodearon su deceso. En este sentido, un aspecto negativo del título es su escasa complejidad, pues una vez que tenemos en nuestro inventario los elementos necesarios para resolver un acertijo, el personaje muchas veces lo resuelve solo.

Por otro lado, el aspecto técnico, visual y sonoro es increíble, con creces superior a *Maniac Mansion* y casi al nivel del primer *Monkey Island*. No es una exageración decir que está al nivel de las aventuras que salieron allá por 1993 para sistemas de 16 bits. Y podemos entonces obsesionarnos con otra pregunta: de haber existido juegos como *Caren & the Tangled Tentacles* en aquel momento, ¿cuántos años más se hubiera extendido la era de los equipos de 8 bits?

A TODO COLOR. Hermosos sprites y colores para tu C64.

EL CUMPLE DE LA MUERE

El ciclo que se realiza el segundo viernes de cada mes y que nuclea artistas, desarrolladores y feriantes celebra un nuevo año en su casa, el Teatro Mandril.

POR SANTI PECOLLO

Desde las trincheras de la contracultura surge el ciclo Muere Monstruo Muere, que el viernes 30 de noviembre celebró sus cuatro años. Este evento autogestivo se realiza el segundo viernes de cada mes y nuclea feriantes, arcades nacionales, música en vivo, muestras y ciclos de cine. La Muere tiene su hogar "permanente" en el bello Teatro Mandril, un lugar que se ha transformado en exponente de la batalla cultural, ubicado en Humberto Primo 2758, CABA, aunque ha tenido presentaciones en Tecnópolis, el Cine Wilde y Rosario.

La Muere (o "el Monstruo", según Juanma Lavolpe, uno de sus creadores) comparte su amor por el cine de culto con cortos y largometrajes de clase B y Z, brindando proyecciones de títulos memorables como *Miami Connection*, *The Cat* o la argenta y bizarra *Contrafuego*, protagonizada por Baby Etchecopar. Si bien nació como un ciclo de culto a lo bizarro, con los años se fue proyectando como un espacio de encuentro de los videojuegos nacionales. Tiene como residentes permanentes a *Capitán Menopausia*, *Cacaborg* y el mítico TRUCOTRON. Ahora se suma, a modo de regalo de *Replay* una monstruosa PC 486 con 24 Mb de RAM y un disco rígido de 2,1 Gb repleto de juegos de DOS, que fue rescatada de la basura y reacondicionada para la ocasión.



Replay participa de la Muere desde hace ya varias fechas realizando los clásicos torneos de *Street Fighter*. ¡El primero de ellos contó con la intensa cifra de 38 participantes y duró una hora y media! Además, hemos dejado de manera permanente el arcade de *Trucotron* que Playland nos prestó para hacerlo girar.

El cumple de la Muere estuvo plagado de videojuegos: a los ya mencionados se sumaron NAVE, *Mad Rollers* y FUGA VR. Mientras gran parte del público viciaba en los jueguitos, la fiesta no paraba, porque Los Pat Moritas hacían bailar al compás del chiptune nacional a toda la concurrencia. Y en este sentido, la Muere también ha sabido ubicarse como un espacio de propuestas musicales de lo más variadas: han circulado por sus fechas artistas como Los Rusos Hijos de Puta, The Kenko o Toni Leys, entre otros.

Quienes permitieron que este monstruo naciera y creciera sin parar son Juanma Lavolpe, Jonathan Weis, Sofía Sclocco e Ismael Alves, y este año se sumó Juana Unamuno González al equipo. La Muere es más que un ciclo de cine, es un refugio de amor que se alimenta de jueguitos, chiptune, pelis bizarras, feria y birra y que queremos que siga creciendo por mucho tiempo más



MONSTRUOSO. Imposible no encontrar con que divertirte en las Muere.

FOTO: GENTILEZA VIDEOGAMO





LA MINI-PLAY (ERA HORA)

Sony se sube al tren de la nostalgia y nos trae su primera PlayStation en versión mini, la PlayStation Classic.

POR CARLOS ANDRÉS MAIDANA

Como no podía ser de otra manera, luego del éxito de las consolas mini de Nintendo (NES y SNES), Sony apuesta a vendernos nostalgia. Siguiendo los pasos de la gran N, Sony entra en el mercado de lo nuevo-retro trayéndonos una versión reducida de aquella gloria color gris que supo ver los mercados allá por el año 1995.

Esta noticia generó una gran expectativa en aquellos que supimos sacarle horas de entretenimiento a la vieja gris confiable. Poder revivir grandes clásicos en la que será la primera consola versión mini con juegos totalmente en 3D despertó un interés inmediato, pero, por desgracia, el anuncio de este nuevo hardware de Sony no estuvo libre de polémica.

Esta viene de la mano de dos fuertes críticas al producto. La primera es la selección de juegos: la PlayStation mini traerá veinte títulos, la gran mayoría muy interesantes, pero más destacables son sus ausencias. Muchas de ellas corresponden a juegos emblemáticos de la consola, como *MediEvil*, *Spyro the Dragon*, *Crash Bandicoot*, etc. Quizás hayan sido dejados de lado porque sus versiones HD para PlayStation 4 ya se encuentran disponibles o están prontas a salir. El otro aspecto que desató la polémica es que algunos juegos correrán en su versión PAL, lo cual en varios de ellos significa un desempeño que algunos tomarán como subóptimo.

En conclusión, considerando que la lista de juegos no es la más esperada, el desempeño no es el mejor y quizás a estas pampas llegue a un precio totalmente prohibitivo, vale preguntarse: ¿valdrá la pena? ¿Gana la nostalgia al producto que no termina de convencer?

A la salida de esta nota, la PlayStation mini ya tendrá un mes en el mercado, solo el tiempo y la nostalgia de los fans determinarán su futuro

VIVA LA INDEPENDENCIA

Indie Retro News: todos los hacks y homebrews.

Los hacks y homebrews amplían constantemente los horizontes de los amantes de los juegos retro. Los primeros, porque les dan una vuelta de tuerca a grandes títulos de antaño, y los segundos, porque ofrecen juegos con sabor clásico pero hechos ahora. Y si bien periódicamente aparecen algunos que logran capturar la atención de los medios y los foros especializados, muchos otros no llegan a los ojos del público masivo. Justamente por eso es muy oportuno recomendarles a todos el sitio www.indieretronews.com. Para que entiendan rápidamente de qué se trata, podemos afirmar que es la Guía Filcar de los hacks y homebrews, en donde van a encontrar todos los juegos que salieron y que van saliendo, ordenados alfabéticamente por sistemas y por géneros. Esta web se actualiza casi a diario, lo que demuestra la enorme cantidad de títulos que hay dando vueltas en este interesante mundillo de la escena independiente gamer. Un detalle copado es que pueden navegar por el sitio acompañados por buena música ochobitera. Además, el proyecto está abierto a donaciones para todo el que quiera colaborar. Así que ya lo saben: si son aficionados a este tipo de producciones y no quieren perderse todo lo que apareció y va apareciendo, Indie Retro News es EL punto obligado de referencia.

INDIE RETRO NEWS ES LA GUÍA FILCAR DE LOS HACKS Y HOMEBREWS.

CHRISTIAN GULISANO



100% INDEPENDIENTE. Juegos indie y piratones en un solo sitio.



CHRISTIAN GULISANO*

Mis 5 juegos favoritos de NES/Family Game.

Elegir 5 juegos de una consola que me acompañó por más de 6 años no es tarea fácil. De hecho, si la lista fuese de 20, también me quedaría corto. Cuna de sagas que hoy siguen vigentes, y que incluso traspasaron las fronteras de Nintendo y llegaron a otros sistemas, la NES es una consola que hizo historia. Y esa historia creció aún más gracias al piratón y popular Family Game, que, poniéndonos en un inusual lugar privilegiado dentro del universo gamer, nos hizo disfrutar de títulos que el primer mundo recién pudo jugar con emuladores.

Ante este lindo desafío, me animo a seguir mis sentimientos. ¿Qué juegos se me aparecen instantáneamente al recordar mi redondito Family de Electrolab? Sin filtros de IGN o de youtubers retro. Solo con mi nostalgia, recordando los intercambios de cartuchos con mis amigos y el videoclub adonde me aventuraba a alquilar juegos solo por un seductor label. Eligiendo entonces con "il cuore", mi lista es la siguiente:





1 | ADVENTURE ISLAND

Por lejos, mi juego favorito. Un título con el que colgaba horas y horas. Cuando arrancaba, el sol iluminaba toda la pared del patio. Y lo seguía dando vuelta cuando el sol era apenas una ínfima rayita. Buen desafío y jugabilidad precisa, es un clásico dentro de los juegos de plataformas.

2 | ICE CLIMBER

Un juego que me genera sensaciones encontradas: de chico lo amaba, pero de grande me hace ver cómo manqueo hoy en día. Un plataformas vertical, a mi juicio, de los más difíciles de terminar. Dato de color: fue criticado por ONG ecológicas por los martillazos que les damos a los pobres animales.

3 | CAPTAIN TSUBASA 2

En Europa no se consigue. En EE. UU. menos. Pero en Villa Urquiza sí, y ahí le dimos duro con mis vecinitos. Al principio era prueba y error, pero el esfuerzo por descifrar el japonés valía la pena: ¡era el juego de los Supercampeones, fiera! Después ya era viciar hasta llegar a la final, con lápiz y papel para anotar los complicados passwords... y rezar para que funcionaran.

4 | EXCITEBIKE

El primer y último título de motos que jugué. Hay que memorizarse los circuitos y dominar los saltos y las caídas para lograr buenos tiempos. Y cuando ya te lo pasás con los ojos cerrados, tiene ese excelente editor de niveles que aumenta la duración del juego hasta los límites de tu imaginación. Infaltable en los carts multi, infaltable en este top.

5 | ARKANOID

Mi título de cabecera en verano, cuando hacía mucho calor para salir y quería pasar el tiempo con un juego que no me hiciera pensar mucho. De los power ups, mi favorito siempre fue el que hace la nave más larga, al punto de despreciar otros solo por agarrar ese. De mecánica sencilla y desafío progresivo, cualquier hora de siesta se pasaba rápido con este gran juego.





TOMANDO EN CUENTA LOS JUEGOS OFICIALES DE FAMICOM Y NES, Y LOS HACKS QUE SALIERON Y QUE SIGUEN SALIENDO PARA EL FAMILY, ESTE SISTEMA TIENE UNO DE LOS CATÁLOGOS MÁS EXTENSOS.

* **CHRISTIAN** *es Redactor de **Replay**. En el pasado colaboró con las revistas* Club Play *e* Irrompibles, *y desde hace 5 años escribe semanalmente en la portada de* retrogaming.com.ar, *la web y foro de videojuegos clásicos más importante de Latinoamérica.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por las mejores imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.









1 _ MARIANO CATTANEO NOS HIZO LLEGAR ESTA HERMOSA FOTO EN LA QUE SE REENCONTRÓ EN EL AÑO 2000 CON SU RÉCORD DE 1996 DE 2 MINUTOS CON 54 SEGUNDOS EN EL *VIRTUA FIGHTER* DEL LOCAL "EL GOLPE" DE SANTA TERESITA. ESE BRONCEADO SÍ SE DEJA VER. CRACK.
2 _ NOS ENCANTA QUE COMPARTAN EN LAS REDES ESTAS INSTANTÁNEAS HISTÓRICAS, COMO HIZO ALEJANDRO SZYKULA, CREADOR DE *ALEJO Y VALENTINA*: LOCAL DE REAL TIME EN CABA. PERLAS.
3 _ ESTÁ DIFÍCIL VIAJAR, POR ESO TE TRAEMOS UNA IMAGEN DEL MAJESTUOSO SILVER BALL MUSEUM DE DELRAY BEACH, FLORIDA, EE. UU. GENTILEZA DEL SUSCRIPTOR SEBASTIÁN PÉREZ.
4 _ UNA CAMISETA QUE NOS FALTÓ PONER EL NÚMERO PASADO: ARGENTINOS JUNIORS Y SU ALIANZA CON BITGAME EN 1993/1994. GOL.
5 _ SI ANDÁS POR SANTA FE, TE RECOMENDAMOS LAS INSERT COIN NIGHTS. SEGUILOS EN IG Y ENTERATE DE SUS MOVIDAS.

SIR DANIEL FORTESQUE

For the honour of Gallowmere: la odisea del héroe caído y revivido, victorioso en singular combate, galante caballero y, por sobre todas las cosas, amado por el pueblo.

▶ POR CARLOS ANDRÉS MAIDANA



Las fuentes históricas se contradicen, como con toda leyenda, a la hora de brindar datos sobre la fecha exacta de la primera gran hazaña de Sir Daniel Fortesque. Algunos académicos lo ubican en 1280. Otros, más aventurados, proponen octubre de 1998.

Sir Daniel Fortesque, primero en su nombre, fue campeón del Rey Peregrino, caballero de Gallowmere y miembro permanente del Hall de los Héroes, pero su obra en vida fue minúscula comparada con su obra en no-vida.

Zarok era un pérfido hechicero condenado al destierro por practicar la nigromancia. En venganza, atacó el reino que lo había expulsado. En la refriega de la batalla, nuestro héroe muere, mas no así su ejército, que triunfa y expulsa a Zarok. A diferencia de lo que se podría creer, no es aquí donde terminan las aventuras de Sir Daniel, sino, más bien, donde comienzan.

Zarok, derrotado, huye del campo de batalla y cien años después regresa por más, pero, en su torpeza, revive a Sir Daniel. Luego de una interminable epopeya en la que nuestro héroe recorrerá los más peculiares caminos y enfrentará las más diversas adversidades, Sir Daniel tendrá su batalla final con Zarok, para derrotarlo definitivamente.

Sir Daniel encontraría el descanso aquí, pero solo le duraría unos 500 años. Ahora es 1886, el capitalismo empieza y las viejas estructuras medievales de poder decaen. Zarok no existe más, pero su legado descansa en su grimorio. Esta vez, la aventura será contra la ambición del protoburgués Lord Palethorn para usar el poder de este códice y alcanzar la dominación mundial.

> SU OBRA EN VIDA FUE MINÚSCULA COMPARADA CON SU OBRA EN NO-VIDA

Nuestro héroe se levantará una vez más, en un mundo que no conoce, pero ahora con aliados como el profesor Hamilton Kift, quien lo ayudará con tecnología. En toda esta vorágine, Sir Daniel conocerá al amor de su no-vida, la princesa egipcia Kiya.

Luego de la agotadora batalla contra el infame burgués, aparentemente, Sir Daniel encontró su tan merecido descanso definitivo... O tal vez no

MI PROPIO ARCADE

Más de 20 años después de que *Top Kids* desapareciera de la televisión, resolvimos el misterio respecto al paradero de aquel arcade que se ubicaba en el estudio de ATC.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Todo aquel que alguna vez haya visto *Top Kids* seguramente recordará el arcade de Nintendo que se sorteaba al aire. ***Replay*** se puso en contacto con su ganador, Cristian Sirna, para charlar sobre aquella experiencia.

¿Qué recordás de la primera vez que fuiste a Top Kids para el torneo del Mortal Kombat?

Tenía 11 años. Me acuerdo de que mi hermano mayor me había anotado. El programa iba grabado y me dijeron que tenía que jugar con una SNES. Siempre había jugado en arcade tradicional o en Sega, así que pregunté cómo eran los controles y nadie supo contestarme. Sobre la marcha, le tomé la mano.

Después volviste a participar para el concurso del arcade, ¿cómo te enteraste de que habías ganado?

De casualidad. Ese día no había podido ver el programa. Cuando llegué a mi casa, no paraba de sonar el teléfono. El primer llamado era de mi mejor amigo felicitándome y yo no entendía nada. Pensé que era broma. Corté y me llamaban otros amigos diciendo lo mismo. Ahí creí que era cierto.

¿Tuviste que retirarlo en alguna oficina de Nintendo?

Lo malo de todo esto fue justamente la entrega. El importador era la empresa Jocsa. Una vez que le dieron a mi papá la orden, pasaban semanas y no había noticias. Llamaba y le daban excusas (que el importador, que los tiempos, etc.). Hasta llegaron una vez a hablar conmigo por teléfono intentando negociar para que aceptara otro premio. Como seguían sin cumplir, mi papá puso un abogado y, cartas documento de por medio, finalmente lo entregaron en el canal, y me dieron el que estaba exhibido en el programa.



¿A VOS TAMBIÉN TE GUSTARÍA TENER EL TAN PRECIADO ARCADE EXCLUSIVO DE *TOP KIDS*? CUALQUIER INTERESADO EN ADQUIRIRLO PUEDE CONTACTARSE CON CRISTIAN A TRAVÉS DEL SIGUIENTE MAIL: CRISTIANSIRNA@HOTMAIL.COM.



ARCADE CASERO. Del estudio de ATC al living de casa.

FOTO: GENTILEZA CRISTIAN SIRNA

> "LLEGARON UNA VEZ A HABLAR CONMIGO POR TELÉFONO INTENTANDO NEGOCIAR PARA QUE ACEPTARA OTRO PREMIO".

¿Qué se sentía tener una consola que era exclusiva?

Fue increíble. El lunes siguiente al sorteo, entré al colegio y todos me aplaudían. Después todos vinieron a casa a jugar. Los juegos eran caros, así que solo me pudieron comprar el *International Superstar Soccer Deluxe*. El resto los alquilaba.

¿Cómo era por ese entonces tu relación con los videojuegos?

Siempre tuve consolas en mi casa. Desde chico había una Atari, luego me regalaron una Family Game, hasta que llegó el arcade SNES. Fue un salto enorme de calidad. Igual, justo enfrente de mi casa había unos fichines y tenían todo tipo de juegos. Vivía ahí adentro.

A medida que creciste, ¿cómo siguió tu relación con el arcade?

Poco a poco dejé de usarlo. También perdí el interés por los videojuegos. De hecho, nunca tuve PlayStation ni nada. Sentí que eso era lo máximo que podía haberme pasado con los videojuegos. Hoy está en la casa de mi papá casi como una reliquia familiar. Pensé en venderlo varias veces. Escucho ofertas



II PAUSE

MOON PATROL

► POR JUAN IGNACIO PAPALEO

Esta patrulla lunar, de un estilo buggy con mucha onda, patente año 1982 y con su perfecta amortiguación que le permite adaptarse al suelo rocoso de manera graciosa, fue un éxito casi inmediato en EE. UU., luego de su lanzamiento en tierras niponas. Los colores vibrantes, su jugabilidad maravillosa y esa magia que disfrutamos gracias a la introducción del Parallax scrolling –cuando el fondo parece moverse a una velocidad distinta que el contenido principal– lo pusieron merecidamente dentro de la liga de los clásicos.



▶ENTREVISTA

MADE IN LOMAS

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN & EZEQUIEL VILA

Una típica casa de provincia: un patio delantero enorme, plantas, gatos, perros y un loro. Al fondo del terreno, lo impensado: un laboratorio con misiles climáticos, pizarrones con largas fórmulas y arcades hackeados. Pasen y conozcan al ingeniero Ojeda.

En estos dos últimos años nos ha tocado entrevistar a una variedad de personajes con los que jamás nos hubiéramos imaginado cruzarnos en la vida. Pero quizá pocos resulten tan excepcionales como Miguel "Miky" Ojeda. Con sus 64 años, posee tres títulos de ingeniero (mecánico, eléctrico y de telecomunicaciones) y un doctorado en Física, entre otros diplomas de su inmenso CV. Pero Miky tiene un pasado oscuro, un pasado de videojuegos.

Replay: Contanos un poco a qué te dedicás.
MIKY: Yo hago de todo. Lo que me pidan, lo diseño: equipos electrónicos, médicos, militares, lo que sea. Soy creativo diseñador. Hace un tiempo me sacaron en una revista diciendo que yo hago cosas truchas e ilegales, ¡incluso dijeron que estaba muerto! La verdad es que sería mejor que me dieran por muerto...

Lo cierto es que hago de todo. Por ejemplo, hace poco estuve en el Acelerador de Partículas de Suiza dando una charla sobre un dispositivo que hicimos en conjunto con la Universidad de Lomas, la UTN y la UNSAM. Es una placa con 25 cámaras para filmar en 3D y 360°. Se envía a la estratósfera para registrar datos atmosféricos y la captura que hace se transmite al instante por Internet, a través de radiofrecuencia. Es un diseño único. La idea es usarlo también para analizar el interior de los reactores nucleares. Por eso, en la conferencia me preguntaron: "¿Este dispositivo resiste la radiación?". A lo que yo respondí: "No, para nada, pero solo cuesta US$500, ¡metelo donde quieras!".

¡Eso es increíble! ¡Y pensar que vinimos a entrevistarte por los juegos que hiciste! ¿Cómo arrancaste en todo este mundo de la ciencia?
Yo trabajo con electrónica desde hace 50 años. Mi primera radio la hice a los 9. La segunda que hice la vendí. A los 12 ya estaba armando mis televisores. Nací en Lanús, pero a los 9 años me fui a Maipú y a los 17 me mudé a La Plata a estudiar. Cuando me recibí estuve en Capital Federal, viviendo y dando vueltas por varios barrios. Luego volví a Maipú y empecé a trabajar en la generación de imágenes a través del audio con un equipo de sonido que generaba ondas al compás de la música, como si fuera un osciloscopio. A partir de ahí, ya empecé a generar imágenes directamente en televisores e hice unos cuantos clones de *Pong*.

Entonces, estudiar la electrónica de los dispositivos te llevó indefectiblemente al mundo de los videojuegos.
Sí, puede ser que el recorrido haya sido ese. Porque, de hecho, mis primeros trabajos fueron en empresas importadoras de arcades. Es más, se puede decir que soy el primer fabricante de videojuegos de Argentina. Mientras todos traían máquinas y placas de afuera, yo las reventaba, las hackeaba y modificaba a mi gusto. Fue así que en el año 80, de casualidad, caí en una empresa llamada Banel, que se dedicaba a importar videojuegos. Recién estaban entrando al país videojuegos en blanco y negro, muy básicos.

Había un juego de carreras, no me acuerdo el nombre, en blanco y negro. Hackeé la placa y logré pasarlo a color, en un momento en que no había ni computadoras a color. ¡Todo a mano! ¡Desplegando la memoria en un rollo de papel larguísimo y reescribiéndola con un lápiz! Luego de esto, me fui a trabajar a una empresa llamada Amusement, desde el 80 hasta el 86. Ahí terminé siendo vicepresidente de la firma.

¿Cómo fue tu recorrido por Amusement?
Amusement S.A. se dedicaba al entretenimiento y los juegos. Su rubro fuerte eran los casinos, pero con la irrupción de los videojuegos comenzaron a traer placas de arcades. En esta empresa hice de todo. Por ejemplo, diseñé la primera ruleta electrónica del país. Y la segunda... y la tercera... ¡Fui el primero en crear máquinas electrónicas para casinos en el país! Diseñé y vendí juegos de naipes españoles, siendo que todas las máquinas venían con los juegos norteamericanos, como el blackjack o el poker. Esto era muy significativo y llamativo. Fue así que armamos, en 1985, un casino en la provincia de San Luis hecho íntegramente con juegos de naipes españoles. Nosotros armamos todos los gabinetes, las palancas, los muebles, los televisores, ¡todo hecho por nosotros!

Pero ¿cómo armaban esos juegos? ¿Ustedes los diseñaban y construían las placas?
No, no. Como yo era muy ducho con la electrónica, y siempre me interesó descubrir cómo funcionan las cosas, tomaba las placas de otros juegos que traíamos de afuera, las hackeaba y reprogramaba el hardware, así creaba un juego nuevo. Básicamente, este fue mi método para desarrollar todos los juegos que hice, más allá de mi paso por el mundo de los casinos.

> "MIENTRAS TODOS TRAÍAN MÁQUINAS Y PLACAS DE AFUERA, YO LAS REVENTABA, LAS HACKEABA Y MODIFICABA A MI GUSTO".

Bien, a esa parte queríamos llegar, ¿cómo fue tu historia desarrollando videojuegos?
Como les dije, en los 80 trabajaba en Amusement. Sucede que para el año 82, apenas finalizada la Guerra de Malvinas, nos llegó una placa de *Pole Position*. Esta versión tenía unas banderas británicas y estadounidenses a los costados de la pista. ¡Yo no podía comercializar un juego así luego de la guerra! No fui a Malvinas porque había nacido mi hijo mayor y pedí prórrogas, aunque me correspondía ir. Compañeros míos fueron, algunos no volvieron...

Con ese contexto de fondo, resolví que lo mejor era hackear el juego: lo abrí y le hice de todo. Le cambié los sprites: le saqué





_HACKEADAS. A la izquierda, las tragamonedas que Miky hizo andar con una Genesis. Arriba, parte de la placa de una Sega desarmada y adaptada para ser utilizada dentro de un arcade.

HACK AND SLASH

"EN EL 84 CAMBIÓ LA LEGISLACIÓN Y SE PROHIBIÓ IMPORTAR MÁQUINAS DE ARCADES, AUNQUE ENTRABAN IGUAL. MOCHOVSKI, DE SACOA, DECÍA QUE ÉL TRAÍA LOS PROGRAMAS Y QUE YO LES ARMABA LAS MÁQUINAS. ASÍ, AMBOS PODÍAMOS 'ZAFAR' PARA TRAERLAS. EN ESTE CONTEXTO, CAE UNA INSPECCIÓN DE ADUANA A UN LOCAL ENORME QUE TENÍA EN MAR DEL PLATA, CON 600 MÁQUINAS. PREVENTIVAMENTE ME FAJAN TODAS LAS MÁQUINAS: LAS IBAN A REVISAR PARA VER DE QUÉ AÑO ERAN. SI ERAN POSTERIORES AL 84, ME MULTABAN. CUANDO ME ENTERO, VOY CORRIENDO A LA COSTA. EN UNA NOCHE, CON MI MACINTOSH, HOJA Y PAPEL, HACKEE TODAS LAS MÁQUINAS PARA CAMBIARLES LA FECHA A LOS JUEGOS. SI EL JUEGO ERA DEL 84, PONÍA QUE ERA DEL 82. HICE ESO CON EL 50% DE LOS EQUIPOS. LOS QUE NO PUDE HACKEAR, DIRECTAMENTE LOS ROMPÍ".

el auto de Fórmula 1 que tenía y puse en su lugar un Ford Sierra. Además, cambié las banderas por el cartel antiguo de YPF. Finalmente, quité el nombre *Pole Position* y puse uno más acorde a nosotros: TC2000.

A todo esto, ese hackeo fue a lápiz. Hoy en día, cualquiera dice "sí, yo hackeo cosas", pero ¿sabés lo que es leer una memoria, desparramarla en un papel higiénico y analizarla línea por línea? No había una computadora para hacer eso. ¡Después había que recompilar y hacer todo de nuevo a lápiz! Ni aunque me den toda la guita del mundo vuelvo a hacer eso. Este proyecto, que empezó en el 83, tuvo muchas versiones y para el 89 ya había hecho todo el juego de nuevo, no tenía nada del *Pole Position*. Incluso hice una versión con tres monitores, ¡no había ningún juego así! Luego también saqué una versión para Sega Genesis, bastante más conocida, pero basada en el cartucho de *Super Monaco GP*.

¿De esta experiencia te surgió interés por desarrollar algo desde cero?
Mi motivación era hackear placas para saber cómo funcionaban y después hacer lo que quisiera con el hardware. A mí me convenía esta modalidad, porque no era negocio fabricar placas. Era muy caro y prohibitivo en nuestro país hacer algo así, por lo que agarraba cualquiera que encontrara, la hackeaba y la utilizaba. Es más, yo estaba tan cebado que logré armar máquinas tragamonedas usando una Sega Genesis. Había destripado la arquitectura de la consola de tal manera que pude crear un juego para casino que funcionaba íntegramente con una Genesis, ¡y hasta te imprimía los tickets de recompensas! Digamos que no fue algo muy santo. Si Sega se entera, no sé si me demanda o me felicita (*risas*).

No te preocupes, no le vamos a decir a Sega. Volviendo a los juegos, tenemos entendido que vos también hiciste el *Truco Clemente*, ¿fue anterior o posterior al TRUCOTRON?
Como les dije, siempre fui un adelantado. Las cosas que hacía, luego me las copiaban. El *Truco Clemente* fue anterior. Es del 90. ¡Te hablaba! No había máquinas que hablaran. Lo hice en una placa de *Pac-Man*. Borré todo el programa del juego, hackeé y modifiqué el hardware para hacer el *Truco Clemente*, con permiso de Caloi. Lo fui a ver... No logramos llegar a un acuerdo porque, para que realmente fuera redituable, había que fabricar la placa y no daban los números. Vivíamos en Argentina, siempre a los ponchazos, era muy difícil. Pero pese a eso, me quedé con algunos dibujos y los pude meter en el juego, así que la máquina tiene dibujos originales de Caloi. Igualmente, fabriqué unos cuantos utilizando las placas de *Pac-Man*, modificándolas, y, bueno, vendía la reforma. Mi trabajo era: "Dame la placa, te la modifico y sale un *Truco Clemente*". Lo que no les puedo negar es que TRUCOTRON fue hecha acá, es decir, era un hardware diseñado en nuestro país. Probablemente el único. El *Truco Clemente* no. Luego hice el *Truco 96* para Genesis, y nuevamente le metí voces e imágenes digitalizadas. El famoso TITO que aparece en el juego es mi cuñado. ¡Yo le filmé las caras que hace cuando gana o pierde!

Pero el *Truco Clemente* no fue el primer juego que hice con la placa de *Pac-Man*. Como los dueños de salones sabían que yo modificaba placas, venían y me decían: "Miky, este juego no me sirve". Entonces yo les ofrecía hackearlo o hacerle alguna modificación o mejora, ya fuera para que anduviera más rápido y fuera más atractivo o directamente usar el hardware y hacer otra cosa. Así fue que hackeé por primera vez el *Pac-Man*. En el 88 arme una versión para usar dos jugadores que llamé *Pac-Man Club*. Además, le agregué algunas mecánicas, le cambié la velocidad y le puse una música nueva. Jugabas con *Pac-Man* o *Ms. Pac-Man*.

Bueno, no solo sos el primer productor de juegos, sino que debés ser la persona que más videojuegos desarrolló en el país.
Pero ¡claro! Hice muchos más juegos, pero la mayoría se perdieron. Incluso armaba máquinas de arcades con una Genesis o SNES. Tomaba la placa de las consolas y

FOTO: GENTILEZA MIGUEL OJEDA, SERGIO RONDAN



_HACKER PELIGROSO. Miky con su *Truco 96* en una Nomad. Detrás, un misil climático.

FOTO: EZEQUIEL VILA

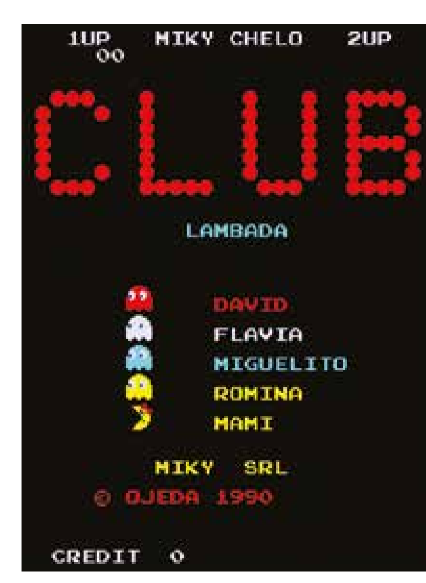
las conectaba a las palancas de un arcade. Luego le ponía algún juego, generalmente el cartucho de un *Mortal Kombat* modificado por mí, para que pudiera funcionar con fichas. Y, por supuesto, una leyenda que dijera MIKY S.R.L.

¿Cuándo dejaste de dedicarte a los juegos?
Entiendan primero que nunca me dediqué 100% a los juegos. Soy inventor y científico. Al mismo tiempo que hacía eso, estaba metido en otros desarrollos. Dejé de hacer juegos en la época en que surgió la PlayStation. Hice algunos hacks para esa máquina, pero como el formato de juegos pasó a CD, ya me podían copiar todo impunemente y no me era redituable. A fines de los 90 dejé de hacer juegos y me dediqué exclusivamente a la investigación científica, que es mi tarea principal en la actualidad.

¿Qué investigaciones llevás a cabo en este momento?
Ahora estoy haciendo para la National Geographic de Alemania una placa con dos antenas dipolo y un radar de altísima complejidad para monitorizar murciélagos en sus cuevas. La placa va al cuerpo del animal y sirve para triangular sus posiciones. Con el sistema que les diseñé, se puede hacer un mapeo en 3D de las cuevas donde viven, además de enviar información sobre la velocidad de vuelo, direcciones, etc. También recolecta información biológica del animal y del ambiente. El equipo pesa 0,250 g. Todo esto está basado en unos trabajos hechos en la Universidad de Lomas sobre radarización. Es más, los reto a que busquen este tipo de dispositivos, los abran y vean el circuito. Van a ver que todos dicen "MADE IN LOMAS DE ZAMORA".

> "HOY EN DÍA, CUALQUIERA DICE 'SÍ, YO HACKEO COSAS', PERO ¿SABÉS LO QUE ES LEER UNA MEMORIA, DESPARRAMARLA EN UN PAPEL HIGIÉNICO Y ANALIZARLA LÍNEA POR LÍNEA?".

La charla con Miky se estira y las cosas que nos cuenta se tornan cada vez más sci fi. Pasamos de un sistema de reparación de caños en Alemania a una cámara para auxiliar rescates en campo abierto, a hologramas hechos con LED, a fórmulas de física cuántica que intentan desbancar a Stephen Hawkins. Nos retiramos del laboratorio tan aturdidos que nos llevamos puesta la jaula del loro. El sol se pone sobre el Camino Negro, de a poco se retira de nuestras mentes la utopía conurbana de Miky y volvemos a este tiempo que, por algún motivo, todavía llamamos presente



_DE A DOS, MEJOR. *Club*, el hack de Miky del *Pac-Man*

WONDER BOY

EL CHICO DE LAS MIL CARAS

▶ POR EZEQUIEL VILA



El clásico de los salones de arcades argentinos tuvo una vida mucho más larga de la que conocemos. Skates, espadas, dragones, tiros, genios y hasta robots se abren paso en una saga maravillosa.

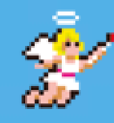
Cuando pensamos en el *Wonder Boy*, enseguida se nos vienen a la cabeza cavernas, hachas de piedra y animales coloridos y amenazantes. Probablemente esas imágenes se muevan de derecha a izquierda en nuestro recuerdo, ya que *Wonder Boy* es sinónimo de platformer, género al que ayudó a consolidar en la década del 80. Sin embargo, la marca *Wonder Boy*, que comenzó con el pibe rubio glotón que todos recordamos, tiene un largo recorrido en el que cambió radicalmente de género, de personajes y hasta de escenarios. La historia de su evolución es tan excepcional dentro de los juegos clásicos que muchas de sus continuaciones no tienen absolutamente nada que ver con sus predecesoras: plataformas, RPG y hasta shooters se suceden sin ningún prurito. ¿Vale la pena, entonces, hablar de una franquicia? ¿Hasta qué punto podemos reconocerlos como juegos de una misma saga? Bueno, no todos los hermanos se asemejan, y la familia *Wonder Boy* parece ser un tanto disfuncional. Aparentemente, el monstruo que aparecía al final de todos los niveles no era el único que cambiaba de cara.

El primogénito

Detrás de la franquicia hay dos nombres: Ryuchi Nishizawa y Michishito Ishizuka. Estos desarrolladores nipones fundaron en 1985 un estudio llamado Escape, en honor a su tecla favorita del teclado (algo que solo se le podría ocurrir a un dev). Con un equipo de apenas cinco personas, se pusieron a programar un pequeño platformer inspirados en uno de los grandes éxitos recientes en el mundo de los videojuegos: *Pac-Land*. El juego desarrollado por Namco en 1984 reimaginaba a los personajes del clásico de clásicos en un colorido mundo que se desarrollaba de izquierda a derecha y popularizaba en arcade el side-scrolling, un sistema de carga de pantalla que ya llevaba algunos años dando vueltas, pero que todavía ningún juego había podido hacer explotar. Por primera vez, el juego excedía los límites de la pantalla y se desenvolvía suavemente en un continuo sin cortes.

Los fundadores de Escape vieron que se abría un nicho para juegos de arcade vertiginosos y movidos y no quisieron dejar pasar la oportunidad. Sin embargo, su equipo era muy pequeño y ni siquiera tenían un lugar donde trabajar juntos. La leyenda dice que fueron a golpear las puertas de Sega para que les dieran una mano y la compañía del erizo (no nato aún) los hospedó gustosa. ¿Por qué? Porque para cuando Nishizawa e Ishizuka se presentaron había salido al mercado un pequeño juego llamado *Super Mario Bros*. La popularidad del platformer del fontanero adicto al cucumelo y la explosión del Nintendo Famicom con la que vino acompañada estaba volviendo locos a los ejecutivos de Sega, que, al ver la posibilidad de tener su propio side-scroller, se abalanzaron sobre los desarrolladores de Escape. Rápidamente firmaron un contrato en el que Sega se hacía con los derechos de los personajes y sus nombres, mientras que Escape conservaba la propiedad de las mecánicas de juego (dato que será de vital importancia). Se proyectó un lanzamiento en arcade para la placa System 1, una versión poco conocido para la SG-1000 y finalmente un port para la Master System.

El juego es la maravilla que todos conocemos. Un niño cavernícola rubio vestido tan solo con una falda de hojas verdes corre de izquierda a derecha lanzándole hachas de piedra a cuanto animal se le cruce por delante mientras salta de colina en colina, de piedra en piedra y hasta de nube en nube. La historia detrás del juego es bien simple: Tom-Tom debe recorrer 8 áreas para salvar a su novia, Tina, que fue secuestrada por un malvado ogro mago llamado King. Cada área se compone de cuatro rondas en las que atravesamos los mismos escenarios: un bosque, una caverna, una colina y una playa. Al completar las cuatro rondas nos enfrentamos al ogro, que tira bolas de fuego en un patrón bastante previsible y que, al ser vencido, pierde su cabeza para enseguida sacar otra y salir volando hacia el próximo nivel.







PARECE QUE EL MONSTRUO QUE APARECÍA AL FINAL DE TODOS LOS NIVELES NO ERA EL ÚNICO QUE CAMBIABA DE CARA.

La mecánica básica del juego consiste en esquivar obstáculos y avanzar. Cualquier golpe contra un enemigo u obstáculo nos provoca la muerte de inmediato. Hay una barra de vida, pero a no confundirse, se trata simplemente de un timer disfrazado (herencia del Pac-Land). La barra de vitalidad va consumiéndose a cada segundo y constantemente tenemos que agarrar frutita mientras corremos para que no llegue a cero. Dinopianito approves.

Para facilitar la tarea, contamos con varios huevos que nos proveerán de ítems y power ups: el hacha (un tomahawk que lanzamos ilimitadamente para matar enemigos), el skate (el power up con más onda del mundo nos da velocidad y funciona de "escudo" ante cualquier cosa que nos golpee), un hada que nos otorga invulnerabilidad momentáneamente (estrellita del Mario, quién te conoce), un hongo que hace que la comida nos llene más (no pueden faltar nunca los hongos) y un jarro de leche que nos llena la barra de vitalidad hasta el tope. Como contrapunto, existen huevos marcados con pintitas de los que sale una pequeña parca que nos va sacando vida por un rato. Qué diseño tan sereno y nada perturbador.

El juego está repleto de secretos como vidas extra, fragmentos del logo de Escape que suman puntos y unas muñecas macabramente parecidas a la novia de Tom-Tom. En principio, parece que estas muñecas solo sirven para sumar un montón de puntos, pero no. Resulta que para destrabar el área final del juego tenemos que haber recolectado TODAS las muñecas. Y son 28, porque hay una en cada nivel. Si lo logramos, podremos acceder a la batalla final contra King, rescatar a la chica de pelo turquesa y ya está, GAME OVER.

La jugabilidad de este juego es legendaria, al punto que se sostiene perfectamente al día de hoy. La mezcla de velocidad, precisión y memoria a la que nos obliga lo vuelve una pieza obligatoria de cualquier fichín de bien. Como punto flojo, hay que marcar que es un juego muy repetitivo, con escenarios y mecánicas casi sin modificaciones. Incluso la música, que es entrañable pero tiene un loop muy corto, te taladra el cerebro después de varios minutos de juego.

La versión de Master System es un port muy cuidado, que gráficamente no tiene nada que envidiar al arcade original. De hecho, se da el lujo de agregar un nuevo escenario (el desierto), nuevos enemigos, un nivel bonus en el cielo y algunas rondas extra. Unos años después, salió un nuevo port de excelente calidad para la Game Gear, e incluso se le dio luz verde a Activision para realizar ports para home computers.

La cosa andaba sobre ruedas para Sega, que había pegado un side-scroller para hacerle sombra a Nintendo, pero siempre aparece alguna piedra en el camino.

El bastardo

Dijimos que al sumarse a la familia Sega, Escape había firmado un contrato por el cual le cedía los derechos de los personajes y la marca Wonder Boy, pero retenía su propiedad sobre todo lo demás. Ni lerdos ni perezosos, Nishizawa e Ishizuka se valieron de esta cláusula para llegar a un arreglo con Hudson Soft y llevar el juego a la flamante Famicom de Nintendo. ¿Cómo? Alcanzó con algunos cambios de nombre y sprites para no violar ninguno de los derechos de Sega.

En *Adventure Island*, Tom-Tom es reemplazado por Master Higgins, un cavernícola con gorrita inspirado en la imagen de Takahashi Meijin, director de Hudson en ese momento y una celebridad en Japón (entre otras cosas, por su capacidad para accionar un botón del joystick de Famicom 16 veces por segundo). Oh casualidad, Higgins también debe rescatar a su novia de un monstruo que cambia de cabezas a través de 32 escenarios. Además de tirar hachas, el personaje es capaz de lanzar... bolas de fuego (ya que estaban, le chorearon a Mario también).

La jugabilidad es idéntica a la de su hermano de Master System, pero los sprites tienen colores más






ACTIVISION porteó *Wonder Boy* para home computers.


ADVENTURE ISLAND. El mismo pibe con la gorra de Mala Fama.


MONSTER LAND. Primer boss, la muerte (tranqui).


MONSTER LAIR. Se te cayó un shooter en mi platformer.


DRAGON'S TRAP. Bocha de pantallas bajo el agua.


EL MEJOR NPC. Este chanchito del *Dragon's Trap*.


WONDER BOY V. Más *Wonder Boy* que nunca.

MONSTER WORLD VI. Maravillas del Oriente.

apagados y el pixel art no está tan bien resuelto, lo que significa que hay varios enemigos que no se entiende bien qué son. Probablemente el mejor aporte de este doppelganger nintendero sea la banda sonora, una de las más animadas y divertidas de la era de 8 bits.

Y quizá lo más interesante sea que *Adventure Island* tuvo sus propias continuaciones con nuevos power ups (¡el dragón!), historias y escenarios. Paradójicamente, es *Adventure Island* el que se mantuvo más fiel al concepto original de *Wonder Boy*, conservando las mecánicas y personajes en sus siguientes instalaciones. Porque lo que vendría después del lado Sega de la vida nada tendría que ver.

El hijo rebelde

Para 1987, los muchachos de Escape ya habían juntado una moneda y habían armado su propia oficina. Aprovechando la mudanza, decidieron cambiar el nombre de la compañía por considerar que "Escape" tenía algunas connotaciones poco felices para los inversores. Así se transformaron en Westone (un juego de palabras con el significado de los nombres de los fundadores). Y ya que habían cambiado el rostro de la empresa, ¿por qué no cambiar el rostro de su juego estrella?

Para desarrollar la secuela de *Wonder Boy*, Westone no fue a lo seguro. Cebados por los lanzamientos de *Wizardry* y *Dragon Quest*, se propusieron introducir en su juego algunas mecánicas de RPG: ítems, equipo, upgrades, oro, vendedores, etcétera… Quizá no pegaba mucho con la sesión de juego de un arcade, pero, confiados en que era lo que se venía, buscaron empalmar la acción de un plataformero con la compleja progresión de un RPG. Y así nació *Wonder Boy in Monster Land*.

También decidieron salir de las cavernas y optar por una ambientación de tipo medieval, con castillos y espadas. Como para empezar de cero en serio, descartaron al bueno de Tom-Tom y pusieron a otro chico rubio, pero esta vez en calzoncillos y con una vincha. Nuestro nuevo héroe no debe rescatar a ninguna chica sino que se propone liberar al pueblo del asedio de un dragón malvado que llenó la tierra de monstruos. ¡Rebelión!

El resultado de este ensamble es uno de los juegos más estrafalarios que hayan salido en arcade, una locura de géneros fascinante: mientras avanzamos matando enemigos, conseguimos oro con el que podemos comprar mejor equipamiento en algunos negocios atendidos por simpáticos animalejos. Si bien en esta oportunidad contamos con una barra de vida de varios corazones, la dificultad del juego es elevada de entrada. La barra de vitalidad no está más, pero el tiempo sigue siendo un problema: un reloj de arena fluye a cada momento y cada vez que se voltea nos quita un corazón. Para colmo, una vez que pasamos los primeros cuatro niveles, la dificultad de las pantallas asciende exponencialmente. Grindear al inicio para obtener monedas y comprar mejor equipo se vuelve clave para tener alguna chance de seguir.

Aunque todo esto suene familiar, la dificultad en este caso tiene otro agravante. En juegos como *Legend of Zelda*, donde podemos guardar la partida y continuar libremente si perdemos, esto mismo puede resultar desafiante y atractivo. Pero en un arcade, en el que cada vez que perdemos hay que meter una ficha, directamente se vuelve siniestro. Sin embargo, el juego constantemente nos seduce con sus escenarios y personajes, de manera que queremos seguir para ver qué nos encontraremos en el próximo nivel. La imaginación puesta en el mundo variopinto, colorido y dinámico es notable y nos empuja a rascar el monedero para poner una ficha más. *Wonder Boy in Monster Land* probablemente sea uno de los arcades más injustos y hermosos que alguna vez diseñados.

Como frutilla del postre, el final está en el top 5 de los más bizarros que pueden encontrarse en un fichín. Si alguien con el bolsillo lo suficientemente abultado y la paciencia lo suficientemente ejercitada lograba llegar al calabozo final del juego (en el que, por si fuera poco, NO HAY CONTINUES), se encontraría repentinamente con que el castillo de piedra se transformaba en una suerte de construcción metálica y, al llegar a la guarida del dragón, vería cómo este se revelaba como un robot venido de otro planeta (!). La recompensa por las horas y las fichas empeñadas era un breve texto en un inglés digno de Henry James: "War is over. Dragon was robot. He may come from star". Luego, un plato volador salía del castillo hacia el espacio. WTF.

LA JUGABILIDAD DE ESTE JUEGO ES LEGENDARIA, AL PUNTO QUE SE SOSTIENE PERFECTAMENTE AL DÍA DE HOY.

Este juego también fue porteado a Master System, nuevamente en una versión muy parecida a la original. En jugabilidad, no tiene nada que envidiarle. Las bellísimas ilustraciones de los monstruos de los shops bajan de calidad, pero los gráficos del resto del juego son idénticos a la versión de arcade. Como había ocurrido con el anterior, Hudson hizo una adaptación con algunos pequeños cambios cosméticos y la publicó para PC Engine bajo el nombre *Bikkuriman World*. Es el mismo *Monster Land* de Sega, pero el sombrero es nuevo (literalmente).

La oveja negra de la familia

Hay que decir que, a pesar de su excentricidad, el segundo *Wonder Boy* tuvo un éxito moderado que le valió a Westone la posibilidad de crecer y desarrollar nuevos juegos. Así fue como se preparó una tercera entrega para arcade, que otra vez tomaría un rumbo distinto: *Wonder Boy III: Monster's Lair*, que salió en 1988 para la flamante placa System 16.

El nuevo juego aprovechaba las posibilidades gráficas y ponía delante de nuestros ojos sprites coloridos y repletos de pequeños detalles, enemigos más complejos en su forma y sus movimientos y escenarios mucho menos repetitivos que los de las entregas anteriores. Pero su propuesta era todavía más insólita que la de su hermano mayor: esta vez, la mecánica base era ¡un shooter! En esta instalación, nuestro héroe dispara arvejas con su espada (!) mientras la pantalla se mueve lenta y constantemente hacia delante, como en un juego de naves. Por si no alcanzara para clasificarlo de *shoot 'em-up*, en la segunda mitad de cada stage montamos un dragón que nos permite desplazarnos verticalmente por la pantalla.

La historia se mantiene en una línea similar a la del juego anterior, con una tierra invadida por monstruos y un giro final hacia la ciencia ficción. En cuando a jugabilidad, los controles resultan bastante más fluidos que los de *Monster Land*, aunque no llegan a la naturalidad de los orígenes de la franquicia. Lo que sí vuelve es la barra de vitalidad, y con ella, las frutitas.

BUSCARON EMPALMAR LA ACCIÓN DE UN PLATAFORMERO CON LA COMPLEJA PROGRESIÓN DE UN RPG. Y ASÍ NACIÓ *WONDER BOY IN MONSTER LAND.*

Además, *Monster Lair* tiene el peculiar mérito de ser el único *Wonder Boy* que se puede jugar co-op: el player 1 maneja a Leo, un muchacho de pelo verde, y el player 2, a la princesa Purapril, una chica de pelo rosa. Los dos players comparten la pantalla y (muy importante) la fruta.

La fórmula de cocina fusión que había servido en el juego anterior no trae buenos resultados acá. *Monster Lair* carece del vértigo del primero y de la complejidad del segundo. El scrolleo automático de la pantalla le pone freno de mano a un juego que parece pedir otra velocidad y además carece de posibilidad de exploración. Es el miembro de la franquicia que todos están dispuestos a olvidar.

El hijo pródigo

Después de su paso en falso con la mecánica shooter, Nishizaba consideró que lo mejor sería trabajar en una continuación directa de *Monster Land* (que todavía era bastante popular en Japón). Para ello, volvieron a la cruza entre platformer y RPG, aunque relegaron el sistema de upgradeo constante de ítems para simplificar la progresión. Los muchachos de Westone, igualmente, no se iban a andar con cosas sencillas, así que decidieron buscar nuevas mecánicas que volvieran un desquicio el juego.

Wonder Boy III: Dragon's Trap arranca con el final del *Wonder Boy in Monster Land*: nuestro héroe ingresa al castillo del dragón para acabar con su dominio. Pero aquí, al derrotar al Mecha Dragon, una llama azul sale de sus restos y nos lanza una maldición que nos convierte en un simpático dragoncito verde que escupe fuego. El objetivo del protagonista, entonces, es revertir la maldición, y para ello se enfrentará a otros dragones que, paradójicamente, cada vez que sean derrotados le lanzarán una nueva maldición y lo transformarán en otro animal. El juego, entonces, goza de muchísimas mecánicas según el animal que encarnemos: la forma de ratón puede pasar por lugares pequeños, la de piraña puede nadar más rápido y profundo, la de león puede atacar a cualquier enemigo libremente, la de águila puede volar, etc. Al avanzar, el jugador puede elegir qué forma tomar para acceder a distintos lugares, con una lógica exploratoria bastante adelantada a su época.

Esta vez, los desarrolladores tuvieron un poco de criterio y solamente lanzaron el juego para consolas hogareñas, sin versión de arcade. Nuevamente, fue la Master System la elegida para llevar las aventuras del pibe maravilla a los hogares. Por supuesto, Hudson no se privó de hacer su "versión" y sacó *Dragon's Curse* para la TurboGrafx-16, en esencia, el mismo juego. Lamentablemente, la escasez de ports hizo que *Dragon's Trap* fuera desconocido en nuestras tierras, donde los 8 bits fueron casi exclusivamente de Nintendo. Su antecesor también sufrió esto en alguna medida, aunque el arcade de *Monster Land* sí se distribuyó en Argentina. Se trata, pues, de un título de culto que muchos amantes del retrogaming local pueden descubrir y disfrutar.

El hijo bobo y la hermanita

Luego de años de innovar, vendría un juego bastante más apocado. En 1991 (y por primera vez sin la dirección de Nishizawa) salió *Wonder Boy V: Monster World III*, un título desconcertante ya desde su numeración. Se trata prácticamente de una remake de Monster Land para 16 bits: ítems, monedas, monstruos, eventualmente robots y aliens. Las mejoras visuales son notables y lo hacen atractivo a primera vista, pero su jugabilidad resulta sumamente tediosa. El nivel de grindeo que exige hace quedar al *Monster Land* como un juego generoso, y la dureza de los controles lo vuelve un título muy rezagado en el catálogo de Mega Drive: *Wonder Boy V* salió cuatro meses después del primer Sonic. Su mayor aporte fue introducir en la saga, finalmente, la posibilidad de guardar la partida.

Luego de este lanzamiento discreto, el siguiente aparecería recién en 1994. Nishizawa volvía para patear el tablero, crear un nuevo setting y poner una protagonista mujer. Sí, varios años antes que Marvel y que *Doctor Who*, *Wonder Boy* cambiaba a su estrella por una chica. Además, el juego abandonaba su sabor europeo medieval en favor de un emplazamiento arábigo tipo *Mil y una noches*. Así vio la luz *Monster World IV*.

En esta entrega, Asha, nuestra wonder girl, debe salvar al reino de la invasión de los monstruos mediante la liberación de unos espíritus elementales. Para lograrlo, contará con la ayuda de su pepelogoo azul, un pajarito tierno que ayuda a resolver saltos y vencer enemigos. El juego recupera algo de la audacia de *Monster Land* al actualizar tanto su raíz platformer como su costado RPG. Es notable el diseño de niveles menos lineal y la cantidad de puzzles por sobre el hack 'n slash. La calidad gráfica y el diseño de personajes lo convierten, además, en un juego muy bello. Lamentablemente, esta joya del Oriente no fue muy bien recibida por los fans en su momento y jamás vio la luz fuera de Japón. Ni siquiera tuvo su obligatorio make over por parte de Hudson.

Una familia muy normal

A pesar de que en nuestra memoria haya quedado grabado el pibe rubio en patineta, la saga *Wonder Boy* encontró su identidad en dos pilares: la apuesta por la fantasía y la innovación constante. A diferencia de otros productos más uniformes, se reinventa cada vez y siempre puede volver. En su desprecio por la tradición y sus ganas de innovar, de alguna manera, *Wonder Boy* anticipa franquicias como *Final Fantasy*, que también presumen de tirar todo por la borda.

Tal es su potencial para reinventarse que en 2017, nada menos que 13 años después de su último lanzamiento original, se publicó *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, un juego completamente nuevo que retoma la tradición de *Monster Land* y *Dragon's Trap* para mezclarla con una estética moderna y varios guiños a su larga historia.

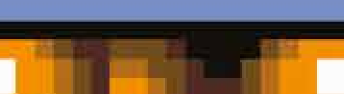
Más allá de las diferencias, en una buena familia todos pueden sentarse en la misma mesa. Así, los maravillosos hermanos conviven a pesar de sus ideas diferentes sobre lo que es un buen videojuego.

REMAKES

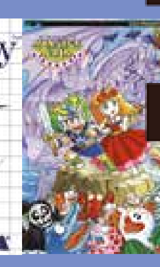
En 2016, el juego original tuvo su remake en HD: *Wonder Boy Returns*. Se trata del mismo juego con gráficos nuevos y el agregado de nuevas boss battles al final de cada ronda. La estética es mucho más pegajosa e infantil, pero se siente muy parecido en jugabilidad. En 2017 fue el turno de *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. En este caso, el remake es todavía más fiel, cambiando solamente sus gráficos por un dibujo a mano muy vistoso, pero permitiendo volver a la vista original si se lo desea.











▶SELECT VERSION

NAVES Y CENTELLAS

Para 1990, los shooters ya no dominaban los salones de arcades. Aun así, la flota de *Raiden* se sumó para revitalizar el género. Llegaron los refuerzos.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Luego de su reinado en los 80, los juegos de navecitas estaban en franco retroceso tras la aparición de nuevos géneros noventeros. En este contexto de cambio y de crisis para los shooters surgió *Raiden*, una nueva franquicia de naves venida directamente del Japón. El juego fue desarrollado por el estudio Seibu Kaihatsu, el cual tiene varios títulos en su haber, siendo quizás el *Dynamite Duke* el más conocido. Pero fue sin lugar a dudas la saga *Raiden* la que los catapultó al éxito.

El juego tuvo varias secuelas, precuelas y *spin-offs*, pero hoy nos centraremos exclusivamente en los ports de la versión de arcade que salieron para SNES, Sega, FM Towns y MS-DOS

El original

La primera versión debutó en los fichines en septiembre de 1990. *Raiden* nos pone en el papel de un piloto en una nave roja (player 1) o azul (player 2). Nuestro objetivo es avanzar a través de los niveles, destruyendo tanques, cañones, barcos, más naves y bosses. Para eso, tenemos varios power ups que van sumando potencia de disparo y que se pierden al morir. Los cristales rojos nos dan el Vulcan Fire, una metralla que se abre y abarca más área de daño; los azules nos dan el láser, un potentísimo disparo con poca área de daño pero muy potente. Además, tenemos misiles comunes y homings como arma secundaria. Por último, tenemos bombas que barren gran parte de la pantalla. Armados con esto, deberemos atravesar 6 stages distintos con sus respectivos bosses

Feos y malos

En SNES se renombró como *Raiden Trad*. Gráficamente los sprites no están mal, aunque el sonido y la música dejan mucho que desear y el orden del tracklist de los levels difiere de la versión de arcade. Pero lo peor es el gameplay. Los controles no responden ni se sienten bien y los disparos funcionan de una manera distinta. El Vulcan Fire, por una imposibilidad técnica de la máquina, no se abre en diagonal sino que se va abriendo en fila y, al tomar el primer homing, se mejora al nivel máximo. Además, el patrón de ataque de los bosses o la forma en que estos se mueven fueron cambiados, muchas veces para facilitar el juego, como el caso del primer jefe. Hay muchos cambios en los mapas y los enemigos, lo que nos hace sentir que estamos jugando otro título totalmente distinto.

En MS-DOS no se cambió demasiado el gameplay: la mayor diferencia está en que la nave no parte de un portaaviones sino que aparece ya surcando el océano. Los sprites de varios enemigos se ven muy distintos a los originales y, como buen port de DOS, los controles son horribles. Los niveles, como en la SNES, son más cortos y los enemigos y sus patrones de ataque son muy distintos al juego original. La música es lo mejor de esta versión pues aprovecha el formato de CD, aunque el tracklist del juego tampoco sigue el orden original.

El Raiden de la gente

El port de Sega también se llamó *Raiden Trad*, solo que aquí estamos ante una gran conversión. Los niveles, bosses y power ups funcionan de manera idéntica a la versión de arcade y, además, se agrega un nivel extra que no está en el original. El tracklist sigue el orden correspondiente, pero los sprites no se ven tan lindos como en la SNES, ya que, gráficamente, la máquina de Nintendo mostraba más colores en pantalla.

No obstante todas las virtudes del hermoso cartucho de *Raiden Trad* para Sega, tiene dos defectos, ambos bastante problemáticos: solo se puede jugar en *single player* y, al morir, el juego se frena y te envía hacia atrás. Esto le resta unos cuantos puntos, pero, pese a todo, no deja de ser la mejor versión para sistemas de 16 bits.

La definitiva

Nadie pudo disfrutar por estas pampas del mejor port pues salió para la colosal computadora nipona FM-Towns, que para el año 89 ya contaba con lectora de CD. La conversión también se llamó *Raiden Trad* o *Raiden Densetsu* en Japón y, debido a las increíbles capacidades del hardware del equipo, el juego es una conversión casi idéntica. Y decimos *casi* ya que, al igual que en la Sega, al morir, volvemos hacia atrás. No obstante eso, los gráficos, niveles, música y jugabilidad se respetan con una fidelidad pocas veces vistas en un porteo. De hecho, la banda sonora del juego suena muchísimo mejor en la compu japonesa que en el arcade original. Además, el juego nos permite elegir qué nave queremos pilotar: si la roja o la azul, sin importar el jugador. Como si fuera poco, también agrega una modalidad de juego nueva: Survival (NAVE, ¡quién te conoce!), donde tenemos una sola vida sin continues para hacer la mayor cantidad de puntos

NADIE PUDO DISFRUTAR DEL MEJOR PORT PUES SALIÓ PARA LA COLOSAL COMPUTADORA NIPONA FM-TOWNS, QUE PARA EL AÑO 89 YA CONTABA CON LECTORA DE CD.



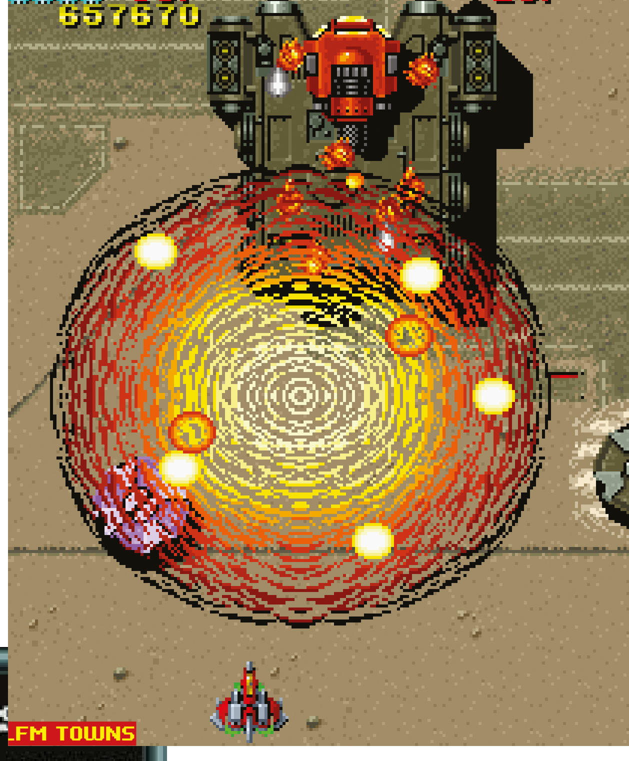
MENCIÓN HONORÍFICA

LA COMMODORE AMIGA TUVO SU VERSIÓN QUE JAMÁS SALIÓ A LA VENTA, HECHA POR IMAGITEC DESIGN, ENCARGADOS DE LOS PORTS DE DOS, LYNX Y JAGUAR. SE PERFILABA COMO LA VERSIÓN DEFINITIVA PARA ORDENADORES, PERO SOLO SE MOSTRÓ UNA DEMO QUE AÚN PUEDEN RASTREAR.





LAS VERSIONES DE CONSOLAS. Arriba, *Raiden* para SNES. Mejores sprites, pero gameplay falopa. Abajo, la versión de Genesis. No tan linda, pero más cercana al arcade.







LO MISMO. Arriba, la versión de FM-Towns, y abajo, las de arcade. Los sprites y colores son idénticos.

EL BOSS DEL POP

Vendió millones de discos, cambió su color de piel, tuvo un chimpancé... ¡y fue el primer artista inmortalizado en un videojuego!

POR ALEJANDRO TURDO

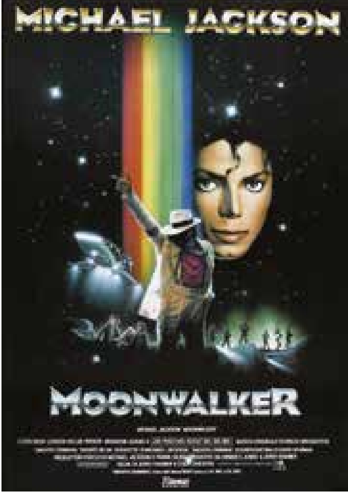


.DEJAME EN PAZ. Al cierre de cada nivel Mr. Big se burla de Michael, ¡atrevido!



A finales de los 80, pocas figuras de la música y el entretenimiento le llegaban a los talones al Rey del Pop Michael Jackson; fue, sin duda, su época dorada y todo lo que tocaba se convertía en un éxito. En 1987 lanzó el disco *Bad* y la venta de millones de copias en todo el mundo le dio el envión suficiente para meterse en un nuevo desafío: hacer una película. Así nació *Moonwalker*, un film con un concepto imposible de cranear por otra persona que no fuese el propio Michael: una suerte de "popurrí" de las canciones más notables de su carrera en formato videoclip, que indirectamente servía para promocionar su nuevo disco. Claro, también había cortos animados con plastilina, cameos de celebridades y un cortometraje que involucraba niños (!), un traficante de drogas malo malísimo (interpretado por Joe Pesci), un ejército fascista, gente bailando en bares oscuros y Michael convirtiéndose en un Lancia Stratos Zero, en un robot... ¡y hasta en una nave! Sí, todo esto pasa en la misma película.

Tanto delirio en una misma cinta abría las puertas para seguir explotando el contenido, pero esta vez en forma de videojuego. La desaparecida U.S. Gold desarrolló en 1989 una versión de *Moonwalker* para computadoras hogareñas como la Spectrum, Amiga y Commodore 64, entre otras. A esta versión le siguieron otras para consolas e incluso una versión para arcades. Lo curioso es que cada versión variaba considerablemente respecto del formato de juego, y no nos referimos simplemente a un par de sprites más lindos ni más niveles repetitivos.
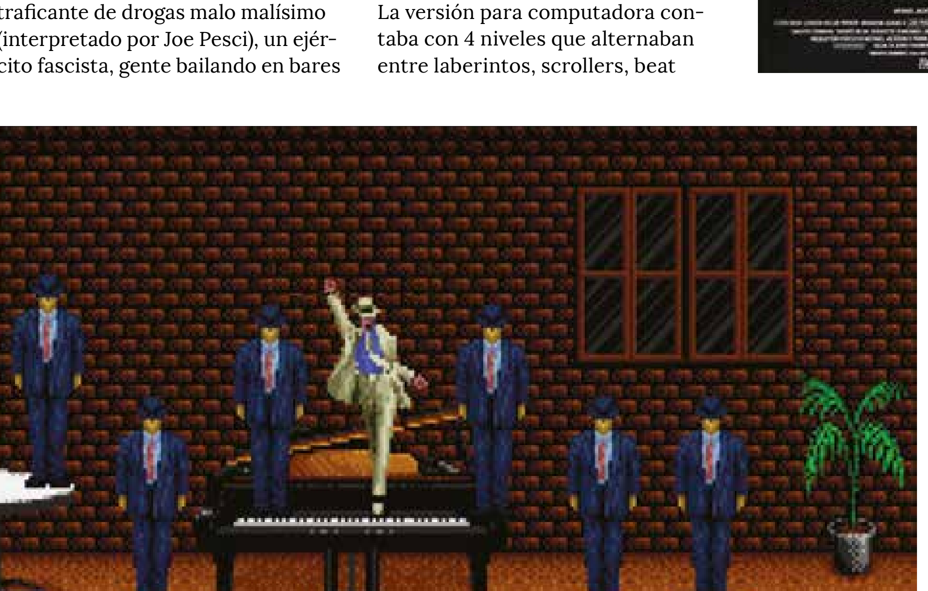


Smooth gamer

La versión para computadora contaba con 4 niveles que alternaban entre laberintos, scrollers, beat 'em ups y búsquedas del tesoro. Probablemente sea la versión más fiel a la película, con un nivel que intenta duplicar el segmento "Speed Demon", con el traje del conejo Spike incluido. El resto del juego sigue la trama de Michael rescatando niños, ametrallando villanos en el bar y convirtiéndose en robot para hacerle frente al jefe final.

En 1990 les llegó el turno a las consolas, y fue Sega quien tomó la batuta, concentrando el gameplay exclusivamente en el modo sidescroller, con Michael vestido en su clásico traje de "Smooth Criminal", tirando pataditas y revoleadas de sombrero a todo villano que se le cruzara, mientras rescataba niñas escondidas tras alguna que otra puerta o ventana. El hecho de que se tratara siempre de la misma nena es uno de los misterios que Michael se llevó a la tumba. Manteniendo apretado un botón determinado, hacemos que nuestro personaje baile junto con sus enemigos al ritmo de la música del nivel, momento coreográfico del juego, si los hay. Curiosamente, uno de los niveles sucede íntegramente en un cementerio y no cuenta con la clásica melodía de "Thriller"... ¿Problemas legales? De todas formas, apareció en la red una antigua versión beta que incluía el hitazo. Después de niveles dentro de bares, calles oscuras y cuevas en las que, por algún motivo que desconocemos, suena "Billie Jean", Michael la metamorfosea toda y pelea mano a mano (o, mejor dicho, nave a nave) con Mr. Big, el villano principal.

> TANTO DELIRIO EN UNA PELÍCULA SIRVIÓ PARA EXPLOTAR EL CONTENIDO EN FORMA DE VIDEOJUEGO.



.SANGRE EN LA PISTA DE BAILE. Nadie se resiste a bailar con Michael, ¡ni los malos!

Fichinero lunar

Ese mismo año, Sega lanzó una versión arcade de *Moonwalker*. Chau side scroller, hola perspectiva isométrica y modalidad beat 'em up al 100%, con Michael tirando pasitos, pero también rayos que salen de sus... ¿manos? Ahora, los villanos no son simples maleantes sino que la cuestión se pone peluda a base de tanques, robots y otras variedades de subjefes con armaduras. Bubbles, el chimpancé y polémica mascota de Michael en la vida real, también tiene un cameo en este juego y permite que Michael se transforme en robot cada vez que nos lo cruzamos. Además, la placa de arcade, la "Sega System 18", permitía un salto de calidad evidente a nivel gráficos y entregaba una experiencia de juego mucho más dinámica que en la versión porteada a consolas.

En la finalísima contra el oscuro secuestrador de menores Mr. Big, nuestro héroe del breakdancing se convierte en nave para encarar la última batalla y escapa victorioso antes de que todo explote. ¿Hacia dónde se dirige? ¿Al espacio?... ¿A Wonderland, quizás? Otro misterio sin resolver, a tono con las siestas en la cámara hiperbárica, las operaciones de nariz y otras tantas incógnitas pertenecientes al universo enigmático de Michael Jackson





LOW BATTERY, SEGA

La versión arcade de *Moonwalker* se volvió mítica por contar con la infame batería interna de Sega, que alimentaba el motherboard. Cuando la vida útil de la batería llegaba a su fin, el juego dejaba de funcionar.

SILVER SURFER

El surfista más plateado del universo surfeando con una cuchara sobre las olas de la sopa de letras. Galactus anda con hambre.

▶ POR GBOT

El *Silver Surfer* tiene fama de ser uno de los juegos más difíciles para NES. Es uno de esos *shoot 'em ups* donde los enemigos disparan de todas partes, que exigen al jugador que desarrolle un sexto sentido para esquivar los proyectiles ni bien aparecen en pantalla. Es uno de esos juegos en los que perder una vida implica perder todos los power-ups que el jugador había reunido, y como frutilla del postre, tiene continues limitados.

Se ve que la gente de *Software Creations* (desarrolladores de este juego y de otros como el *Cutthroat Island*, el *Wolverine* para NES y el *Plok* para SNES) era consciente del monstruo que había creado y decidió esconder un sistema de passwords, al que se puede acceder presionando arriba en los dos controles de la NES en la pantalla de título. Estos passwords disminuyen en gran parte la alta dificultad del juego.

En *Replay* creemos que sería una falta de respeto compartir así nomás la lista de passwords.

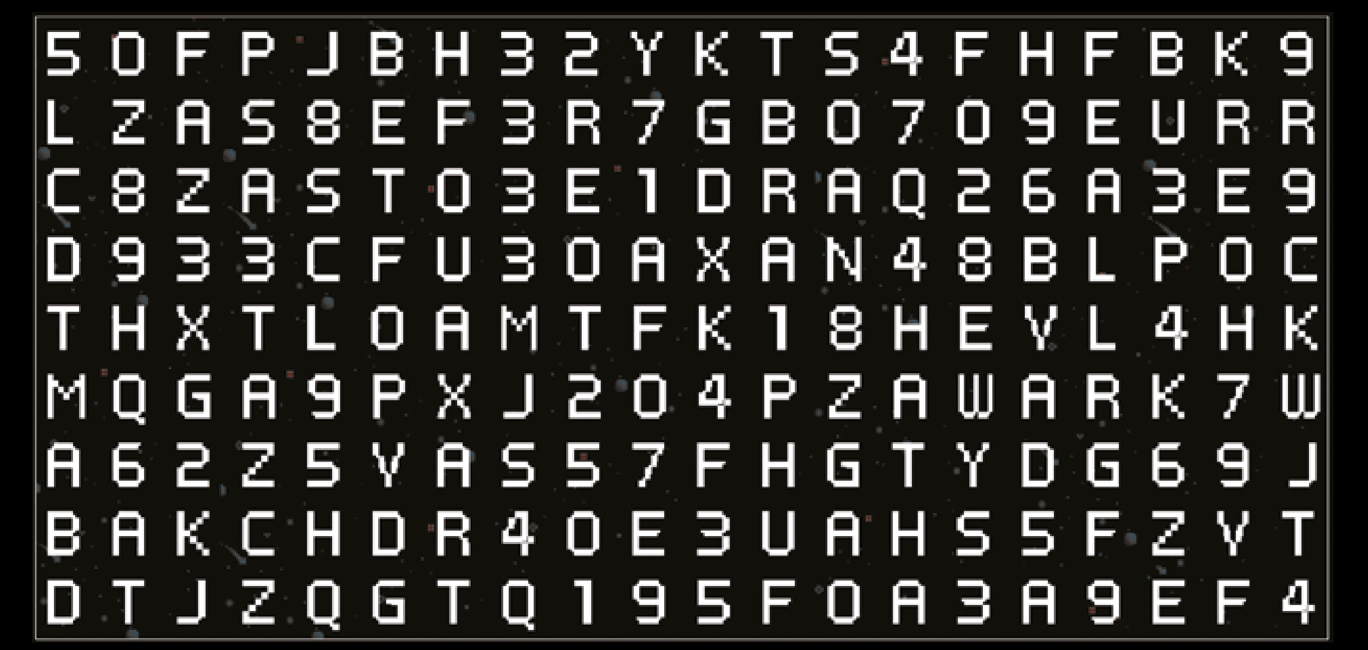
Decidimos que la mejor manera de hacer justicia a este juego y su legendaria dificultad es transmitírselos en forma de sopa de letras.

Cada password tiene seis caracteres y puede aparecer en cualquier dirección en la sopa de letras (de izquierda a derecha, de arriba abajo, en diagonal o al revés en cualquier dirección). Pueden elegir seis caracteres, probarlos en la pantalla de passwords, y ver si el password funciona. Si no coincide, pueden probar con otro.

Es ensayo y error. Es una prueba a la paciencia y a la resistencia a la frustración. Fácil como el videojuego, ¿no?

Y además, para facilitarles la tarea, dejamos de lado los passwords de selección de escenas 1 y 2 de cada nivel, por lo que hay 12 en total. Está regalado.

Esperamos que pasen un buen (y largo) rato encontrando los passwords. El próximo número vamos a revelarles todos los del *Bomberman* usando solamente la secuencia Fibonacci, el alfabeto cirílico y el código Morse



5	0	F	P	J	B	H	3	2	Y	K	T	S	4	F	H	F	B	K	9
L	Z	A	S	8	E	F	3	R	7	G	B	0	7	0	9	E	U	R	R
C	8	Z	A	S	T	0	3	E	1	D	R	A	Q	2	6	A	3	E	9
D	9	3	3	C	F	U	3	0	A	X	A	N	4	8	B	L	P	0	C
T	H	X	T	L	0	A	M	T	F	K	1	8	H	E	V	L	4	H	K
M	Q	G	A	9	P	X	J	2	0	4	P	Z	A	W	A	R	K	7	W
A	6	2	Z	5	V	A	S	5	7	F	H	G	T	Y	D	G	6	9	J
B	A	K	C	H	D	R	4	0	E	3	U	A	H	S	5	F	Z	V	T
D	T	J	Z	Q	G	T	Q	1	9	5	F	0	A	3	A	9	E	F	4



RESPUESTAS (y efectos de cada password): J8SCL9 (2 continues extra), CKWJT4 (todas las armas), KJTTJK (invencibilidad), KCHDR4 (habilita la segunda misión), S4FHFB (habilita la tercera misión) y SJM333 (¡continues ilimitados!). Los passwords de selección de escena son: PL3ZZ5 (sección 3 de Emperor), 1X1ZTS (sección 3 de Firelord), WVL3R9 (sección 3 de Magik Domain), TGQ2JT (sección 3 de Mephisto), RNHWDF (sección 3 de Reptyl) y GDXK4F (sección 3 de Possesor).

